「三国志」30周年纪念

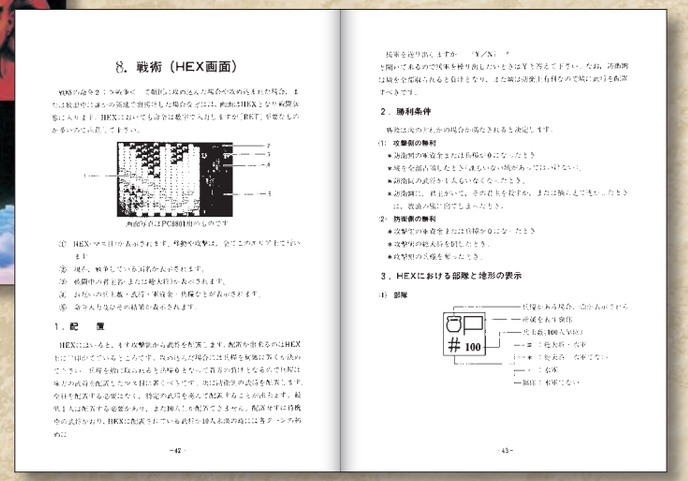
Windows®版 限定特典

三國志®

游戏说明书

前言

※ 在阅读本PDF档案所载的说明手册之前，请务必先浏览「前言」的内容。



8．戦術（HEX画面）

1．配　置

2．勝利条件

3．HEXにおける部隊と地形の表示

观看游戏的解说

前言

游戏概要

『三国志』

于1985年发售的系列第1作。
国内首款以中国古典『三国演义』为题材的游戏软体。『三国演义』最大魅力为其中个性丰富的武将们。为了提供他们活跃的舞台，将『信长之野望』所确立的战略级历史SLG(模拟游戏)的系统更为发展，并全新引进了「手下武将」的概念。

登场武将总数达255人。
于历史SLG中加入新的「聚集人材」的要素，是延续至今的「三国志」系列的原点作品。敬请体验。

开始游戏之前

关于操作方式

本游戏不支援鼠标。
仅可使用键盘操作。

问题对应方式等

・关于安装方式等，请阅读『三国志13 威力加强版套装』的游戏说明书。
・动作不良，或是出现类似故障的情形时，请确认游戏启动画面的「前言」。
・有关客户服务的联系方式，请参阅『三国志13 威力加强版套装』游戏说明书的「客户服务」。

关于PDF说明书

- 本PDF说明书以日文编写。敬请理解。
- 摘录（再编）原版说明书内特别有益的内容进行刊载。因此未刊载原版全页内容，敬请理解。
- 部分标示、画面截图，或有可能与本产品收录之内容相异。
（例：return按键 → Enter按键）
- 所记载之服务等，或有已经结束的可能。

©2016 KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All rights reserved.

は　じ　め　に

『三国志』は20世紀の現在でも世界中に数多くのファンを持つ中国文学の最高峰です。英雄と英雄との出会い，虚々実々のかけ引き，経済政策の成功と失敗，大軍を率いての戦闘など，とても1800年も前の出来事とは思えません。特に三国志の個性にあふれる登場人物たちは，歴史を動かしているのは人間自身なのだということを教えてくれます。

シミュレーション・ゲーム三国志は，文学作品『三国志』の持つ壮大なドラマを出来るだけ演出出来るように努力して作られました。このゲームにおいては，「人」が重要な役割を果たします。三国時代の英雄の１人である貴方は，優秀な人材を集め，その心を摑まなくてはなりません。貴方への忠誠心に溢れた，優れた部下を持つ事なくして，このゲームの覇者となることは有り得ないのです。

さあ，三国時代のすてきな武将たちと共に，中国統一の夢を果たそうではありませんか!!

2. ゲームを始める前に

1．ゲームの遊び方

三国志の世界にやって来た貴方は，まず貴方に代わってゲーム中活躍する君主を決めなければなりません。今後，その君主に命令を下して，ゲームの目的を達成するわけです。三国志には，年代別に５つのシナリオが用意されており，各シナリオに登場する君主や武将はさまざまです。また，それぞれの君主の勢力図も違いますが，それらの事項は『三国志演義』を基に作成されています。シナリオによって，ゲームの終了目的となる勝利条件は異なりますので，くれぐれも注意して下さい。しかし，シナリオ５以外では，その勝利条件を満たしても，全国統一へ向けて引き続きゲームは続行されます。

普段は，中国大陸を58ケ国に分割した白地図が表示されているMAIN画面上で命令を発します。この白地図にはそれぞれの君主が赤や青に色分けされており，その色を見る事により今現在の君主の勢力がひと目でわかります。このMAIN画面上で，58ケ国が月に１回ずつ順番に命令を出し，全ての国が命令を出し終えると１ケ月が終了します。なお，命令の順番はランダムに毎月変わります。貴方の順番がまわってきましたら，自分の領地に命令を出して下さい。１回につき１命令ですので，自分の領地が２国以上ある時は，２回以上順番が回ってきます。戦争命令により他国へ攻め込んだり他国が貴方の領地に攻め込んできた時はHEX画面になります。HEX画面になるとMAIN画面が消えて，その国の地形を表すマス目が表示され，その上で命令を発する事になります。戦争が１ケ月で終わらなかった場合には，次の月にまで持ち越されます。戦争が２ケ月以上に渡った時は，他の自分の領地から援軍を送る事が可能です。但し，この時は援軍を送る国と戦争中の国とが隣接していなければなりません。

また，貴方は国を一つも持っていなくても，放浪者としてゲームを続ける事ができます。これは，現在の自分の領地に不満があり新天地を求めて放浪の旅に出たり，敵国の武将に捕まりやむを得ず放浪状態に陥った場合です。この場合は，時機を見て旗揚げする事になります。さらに，貴方の選択した君主が死んでしまっても，その君主の配下の武将の中から次の君主を選ぶ事により，ゲームを続ける事が出来ます。

暦は旧暦にあたりますので，１月から３月までが春，４月から６月までが夏，７月から９月までが秋，10月から12月までが冬です。春には武将は歳を取り，秋には軍資金や兵糧が徴収されます。また，各季節の初めにいなごや洪水などの災害が起きる事があります。

2．勝利条件

1）シナリオ１：　30以上の国を支配し，かつ洛陽(20国)，長安(21国)を持ち，そのどちらかを君主が統治していればシナリオ１の目的を達成したことになります。

2）シナリオ２：　30以上の国を支配し，かつ洛陽(20国)，長安(21国)を持ち，そのどちらかを君主が統治していればシナリオ２の目的を達成したことになります。

3）シナリオ３：　40以上の国を支配することです。

4）シナリオ４：　40以上の国を支配することです。

5）シナリオ５：　全ての国を支配することです。

3．キーの使い方

『三国志』で用いるキーは０－９数字とY，N及び[RET](returnキー）です。

MAIN画面においては，数字キーを押した後に続けて[RET]を押して入力してください。HEX画面においては，一般に数字キーを押しただけで命令が入力できますので[RET]は不要です。ただし，武将を選び出すとき，退却先の国番号を入力するとき，及び捕虜となった武将の処置を決める場合には数字キーを押した後に続けて[RET]を押してください。

また全ての場合について言える事ですが

‥‥(Y／N）？

と表示されたときにはYのかわりに０，Nのかわりに[RET]を用いる事が出来ます。従ってテンキーだけで全てのオペレーションができます。またこのときは続けて[RET]キーを押す必要はありません。

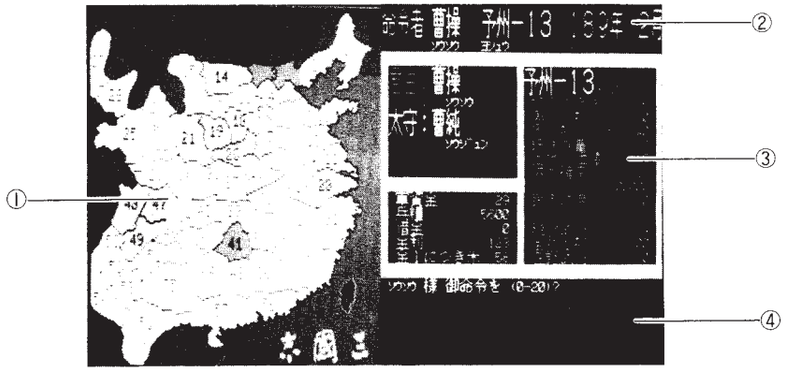
4．効果音，動画の制御について

効果音を消すにはF・1，出すにはF・2を押して下さい。また絵の表示をやめるにはF・3，表示するにはF・4を押して下さい。ただしこれらのファンクションキーはキーボードからの入力待ちになったとき，即ちカーソルが点滅している時にしか動作しません。

この他にも命令20：＞その他＜でON/OFFにすることが出来ます。

7．戦略時(MAIN画面)における命令

命令は番号で入力します。[RET] のみを押すと命令表が表示され，0を押したのち，[RET]を押すと国状態が表示されます。一般に命令の途中で[RET]のみを入力するとその命令の実行をとりやめ，新たな命令待ちとなります。



画面写真はPC9801用のものです

① 全58国の白地図です。

② 現在命令中の君主と国名，及び，現在の西暦が表示されます。

③ その国の状態が表示されます。武将を見る事により武将の状態が表示されます。

④ 命令入力，及び会話文が表示されます。

1	移　　動	武将を移動させる
2	戦　　争	敵国へ攻め込む
3	輸　　送	軍資金，兵糧を移動する
4	臨時徴収	臨時に税を徴収する
5	人材登用	武将，兵士を雇う
6	様子を見る	各国の様子を見る
7	ほどこし	民，武将に金品を与える
8	洪水対策	洪水確率を下げる
9	開　　発	生産能力を高める
10	兵士を鍛える	兵士の能力を向上させる
11	捜　　索	鉄，軍資金，人材，玉璽を探す
12	略　　奪	住民から物を奪う
13	築　　城	城を建設する
14	密　　計	スパイを送る
15	外交交渉	他国との取り引き
16	取り引き	商人，鍛冶屋との取り引き
17	委任・解任	配下の武将に統治させる
18	放　　浪	さすらいの旅に出る
19	なにもしない	1カ月が過ぎる
20	そ　の　他	ゲームの中断など

命令1：＞移動＜

武将を，隣接している戦争中でない自分の領地または空白地へ移動させます。空白地へ移動させた場合その国は自動的に自分の領地となります。

武将を移動させると，配下の兵士たちも一緒に移動します。冬に移動させると，兵士の何割かが寒さで凍死してしまいます。

また，武将を移動させるとき，軍資金と兵糧を持たせることが出来るので，軍資金や兵糧を安全に隣国へ輸送することが出来ます。

命令2：＞戦争＜

隣接敵国へ攻め込みます。その国が戦争中でないならば，画面はHEXになります。その国にすでに自分の軍が攻め込んでいるか，または敵に攻め込まれて戦争中であるならば，援軍を送り込むことになり，その月のMAIN画面上の命令処理が全て終った後にHEX画面となります。また，他国同士が戦争中の国には攻め込む事は出来ません。

戦争中でない国へ戦争に行くときには総大将を決めますが，総大将が倒されたり敵に寝返ったりすると貴方の負けとなるので，総大将には信頼のおける者を選んで下さい。なお，君主が自ら戦争に赴くと必ず君主が総大将となります。

HEX画面では，1ヶ月が10ターンで，1ターンにつき軍資金を全兵士数の20000分の1，兵糧を全兵士数の200分の1消費します。軍資金または兵糧の尽きた軍は負けとなりますので，攻め込む時には十分な軍資金，兵糧を持って行って下さい。

戦争が1ヶ月で終らない場合，戦争はその次の月にまで持ち越されます。従って戦争中の国では軍資金，兵糧がどんどん消費されていきますので，それを補給するためにも援軍を送り込む必要があります。しかし，一つの国に攻め込むことの出来る武将の数は合計で10人までと決っていますので，10人武将を送り込んでしまうとそれ以上援軍を送る事が出来なくなります。この場合には，HEX画面での命令中に疲れた武将を退却させてください。

命令3：＞輸送＜

軍資金，兵糧を戦争中でない自国の領地へ輸送します。戦争中の国に送るには，命令2：＞戦争＜　を用いて援軍を送って下さい。この命令はどんなに遠いところへでも輸送出来ますが，武将が伴っていく訳ではないので，輸送の途中で，敵や山賊に襲われる危険があります。特に運ぶ量が多いときや，隣接国でない国に運ぶときには危険性が増します。隣接国に運ぶのであれば　命令1：＞移動＜　を用いて武将に持たせるのがよいでしょう。

北方の国では冬にはこの命令を使う事が出来ません。また，北方の国に運ぶ事も出来ません。

命令４：＞臨時徴収＜

財政難に陥った場合，臨時に税を徴収する事が出来ます。通常税収と重なる秋にはこの命令を使う事は出来ません。また年に１回しか行うことが出来ません。住民の忠誠度が減少しますので，注意が必要です。

命令５：＞人材登用＜

(1) 武将の登用

在野の武将を登用したり，他の君主に所属している現役の武将を引き抜いたりします。太守となっている武将の引き抜きに成功すると，その国は自分のものとなり，その国にいる他の武将のうち忠誠度の低い者も貴方の配下となります。しかし，前の君主への忠誠度の高かったものは在野に下ります。さらに現在戦闘中の敵武将を登用して味方に付けてしまう事も可能ですので，強力な防衛手段ともなります。

この命令は君主のいる国からしか用いることができません。登用に成功するとその武将のいた国が自分の領土だったときは，その国の現役武将となりますが，空白地や他の君主のもとにいた武将は，君主のいる国にやって来ます。

優れた武将を登用するためには，相手の弱点を突く贈物をすることです。

1)：手紙を書く
費用は全くかかりませんが，登用できる可能性は低いです。

2)：金を贈る
知力の低い武将に効果があります。

3)：名馬を贈る
カリスマの低い武将によく，武力の高い武将には特に効果があります。

4)：女を贈る
武力が高く，知力が低い武将に喜ばれます。しかし，女は略奪によってしか手に入りません。

5)：自ら出向く
武力が低く，知力の高い武将を手に入れるには，一番効果があります。しかし，自分の領地以外の場所に出向くときは，敵に捕まってしまう可能性があります。

現役の武将を引き抜くには，その武将の君主への忠誠度が低いことが絶対条件です。

(2) 兵士を雇う

住民の中から兵士を雇い自分の配下の武将あるいは自分自身に所属させます。武将が持つことの出来る兵士の最大値は 20000 人なので，所属させようとする武将がすでに多くの兵士を持っていると，兵士は少ししか雇えません。

兵士を100人雇うのに軍資金10と兵糧100が必要です。また，人口が全兵士数に比べて少ないときは，兵士を雇うことは出来ません。

(3) 再編成

その国にいる全兵士を現役武将達に新たに振り分けます。まず，兵士を少なくしたい武将の所持兵数を減らします。すると，残り兵士数が表示されますので，兵士を増やしたい武将にその兵士を振り分けて下さい。

命令６：＞様子を見る＜

国や武将の様子を表示します。

(1) 各国の様子

国ごとにその国の状態や武将の様子を見ることが出来ます。国番号の入力のところで[RET]のみを押すと現在命令中の国が対象となります。

(2) 領地の一覧表

貴方の領地となっている国の概略を一覧表にして見ることが出来ます。

(3) 武将の一覧表

命令中の国にいる武将の概略の一覧表を表示します。

(4) 州別地図

州地図を表して，各州ごとの説明文を掲載します。この命令を実行しても，もう一度別の命令を実行することが出来ます。

自分の領地の様子だけを見た場合には，もう一度他の命令を実行することが出来ます。他人の領地の様子を見ると１回分の命令と見なされます。なお，１回分の命令で，何国でも見ることが可能です。

命令７：＞ほどこし＜

(1) 民へのほどこし

民には金か食料をほどこすことが出来ます。民にほどこしをすると民忠誠度が上昇します。食料よりも金の方が価値がある訳ですが民にとっては金も食料も同じ価値でしかありません。

民に食料を5000以上ほどこし，しかも，その国の兵糧が100未満になってしまった場合には，その国を支配している君主，即ち貴方のカリスマが増します。君主のカリスマは，この方法でのみ増大させることが出来ます。

(2) 武将へのほどこし

武将には，金と食料の他に書物と女をほどこすことが出来ます。武将に金か食料をほどこすと武将の貴方への忠誠度が増すだけでなく，武将は，ほどこされた金，食料を配下の兵士に分配するので，兵士忠誠度も向上します。また同じ量ならば武将は価値の高い金の方を好みます。武将に書物をほどこすと，その国にその武将よりも知力が2以上高い武将がいる場合に限り，知力が1上がります。なお，書物の代金として，金5が必要です。

武将(特に武力の高い武将)に女をほどこすと忠誠度が大きく向上します。

命令8：＞洪水対策＜

洪水確率を下げます。指揮を取る武将の能力によって，同じ予算を使っても効果が違って来ます。

命令9：＞開発＜

開懇や治水工事を行うことにより，その国の生産能力を高めますので，土地の価値が増えます。洪水対策と同じく，指揮を取る武将の能力によって，同じ予算を使っても効果が違って来ます。

命令10：＞兵士を鍛える＜

兵士の能力を向上させます。予算を使わずに出来る唯一の戦力向上命令です。

命令11：＞捜索＜

いろいろなものを捜します。捜索を行う為には軍資金が3－4必要です。

(1) 鉄

武器を作る為の鉄を探します。鉱脈のない国では，いくら探しても鉄は見つかりません。

(2) 軍資金

金の鉱脈を探します。運良く見つかると軍資金が増えます。一種の賭といえます。

(3) 人材

まだ発見されていない武将を捜します。見つかった武将は，命令5：＞人材登用＜　で登用に成功すれば，貴方の配下とする事が出来ます。

(4) 玉璽

どの君主も玉璽を持っていない場合，玉璽はどこかの国に落ちています。それを捜させるのが，この命令です。

命令12：＞略奪＜

住民から金，米，女を奪い取って来ます。美女とはこの命令で住民から略奪してきた女たちのことです。略奪を行うと民忠誠度は極端に低下し，貴方のカリスマも下がってしまいます。その国にいる現役武将たちのうち，武力の高い者は喜び，知力の高い者は悲しんでそれぞれ貴方に対する忠誠度が増減します。

命令13：＞築城＜

城を建設します。城を建てるにはかなり巨額の投資が必要です。もし築城できるだけの資金があったならば，一時的にHEX画面が表示されますので，どこに城を築くかをカーソルを動かして入力します。城はHEXのうち○印のついているところにのみ建てられます。各国には，城数に上限がありますので，○印が一つもないときは，もうそれ以上その国に城を建てることは出来ません。

築城命令を発してもすぐに城が出来る訳ではなく，城が完成するのは約1年後となります。築城中のHEXには，×印がつきます。

城は戦略上は町として税金の徴収源となり，戦術上は敵に攻め込まれたとき防衛の拠点として機能しますので巨額の投資が必要でも，また完成に1年かかったとしても，建設する価値があります。

命令14：＞密計＜

他国に武将を送り込んで武将や住民の忠誠度を下げたり，兵糧の倉庫を焼き

払ったりします。

(1) 君主の悪言を流す

敵の君主の悪いうわさを流し，その国にいる武将の忠誠度を低下させます。

(2) 住民を翻弄する

住民におかしなうわさを流し，住民忠誠度を低下させます。

(3) 米を焼く

兵糧の倉庫に火をつけ，兵糧を3分の1焼き払います。

密計のために送り込んだ武将の能力が低かったり，敵国に知力の高い武将がいたりすると密計は失敗することがあります。また送り込んだ武将が敵に捕まってしまうことがありますので注意が必要です。

コンピュータ側も密使を送り込んで来ますので，貴方の国で貴方の悪いうわさが流れたり，兵糧を焼かれたりすることがあります。

君主の悪言を何度も流して敵国の太守の忠誠度を低下させ，その太守を登用して引き抜いてしまえば，まったく戦闘を行なわずにその国を手に入れることが出来ます。

命令15：＞外交交渉＜

他の君主と交渉します。交渉のために，使者を1人相手のもとへ送り込みます。交渉が成功するか，失敗するかは，貴方のカリスマ性と，使者の能力にかかっていますが，それ以上に，以前相手の君主とどんな関係にあったかによります。最近戦争していたり，借金を返していなかったり，相手からの交渉に応じていなかったり，配下の武将を引き抜いていたりすると，相手の貴方に対する怒りが大きくなっており，交渉が失敗するばかりでなく，怒りが激しい場合には使者が殺されてしまいます。

この相手の怒りの大きさは“敵対心”として君主の様子を見たときに表示されます。また，この命令を選択したときに，君主名の下に表示される数字もこの敵対心です。

この相手の怒りの大きさによって，コンピュータ担当の英雄は攻め込む相手を決めますので，交渉では相手の怒りを静める事が目的の一つとなります。

また，使者の貴方への忠誠度が低く，交渉相手のカリスマが高い場合には，使者が貴方のもとへ帰らないことがあります。

(1) 借金

他の君主から金を借ります。商人からの借金と違い金額の制限もなく，利子も付きませんので，きちんと返しさえすればたいへん便利でお得です。しかしながら君主からの借金や借りた兵糧の返済が滞ると，その君主を怒らせることになりますので，借金や借りた兵糧を忘れないようにしてください。君主からの借り物は国状態には表示されません。また交渉が成功しても相手の君主のいる国の軍資金が貴方の求めた金額より少ない場合は借りられる額はそれだけ少なくなります。

(2) 借金返済

君主からの借金は，秋に自動的に返済されますが，この命令で早く返してしまうことができます。

(3) 兵糧借り

他の君主から兵糧を借ります。注意事項は借金と同じです。

(4) 兵糧返済

君主から借りた兵糧は，秋に自動的に返済されますが，この命令で早く返してしまうことができます。

(5) 土地の交換

他の君主の領地と自分の領地が隣りあっている場合，その領地を交換することが出来ます。この交渉をうまく使うと，孤立してしまった自分の領地をまとめることが出来ます。

交換するためには，相手の領地が二つ以上あり，交換後相手の領地が相手の他の領地に隣接している必要があります。

土地を交換すると両方の土地の住民の忠誠度が低下します。

(6) 婚姻

貴方の娘を相手の君主に嫁がせます。これにより，相手は貴方によい印象を持つことになり，敵対心を大幅に下げることが出来ます。他の交渉の成功率が上がり，攻め込んで来る可能性がほとんどなくなります。しかし，貴方が攻め込んだことのある相手だったり，借金を返さなかったりしていた場合には，その君主の怒りに触れ，娘，使者ともに殺されてしまう場合もあります。そうなると，貴方のカリスマ，運が低下してしまいます。

貴方の娘を嫁がせた君主の領地へ貴方が攻め込むと貴方のカリスマが低下し

ます。その君主が死亡して他の武将が君主になった場合には，この関係はなくなります。

(7) 贈物

他の交渉を成功させるために，また，自分の領地に攻め込まれないために，他の君主の貴方に対する怒りを静める効果のある贈物をします。貴方に対する敵対心が10以下になればその君主が攻めて来ることはまずありません。

(8) 共同作戦

これは相手の君主をけしかけて，第三の敵を攻めさせるものです。従って貴方が窮地に陥ったとき，助けてくれるという事ではありません。

(9) 停戦

交渉相手と戦争中の国がある場合，お互いに攻め込んでいる方が撤退し，戦争をやめるものです。

(10) 土地を要求する

貴方が他の君主に対して外交交渉を続けた結果，その君主の貴方に対する敵対心が0になった場合，貴方はその君主に対して土地を要求することが出来ます。相手の君主はいままでに貴方からいろいろな恩を受けているわけですから，世間体からも拒否することは出来ません。しかし，貴方が土地を得るためには，相手に金10000，または玉璽を贈るか，または娘を嫁にやらねばなりません。

また逆も成り立ちます。即ち，ある君主の貴方に対する貢献度が100に達すると，その君主に土地を要求されることがあります。このとき，貴方は拒否することは出来ません。

命令16：＞取り引き＜

(1) 商人

常に商人がいるのは4，7，10，13，20，21，28，29，37，39，48，56国だけで，その他の国は旅の商人が渡り歩いているので，いつもいるとは限りません。特に，民忠誠度の低い国や，土地価値の低い国，夏の南部の国，冬の北部の国にはほとんど訪れません。

1)：借金，借金返済

商人から借金をしたり，借金を返済したりします。返済は秋に自動的に行われます。借金は合計1000までしか出来ません。

2)：兵糧売り，兵糧買い

兵糧の売り買いを行います。

(2) 鍛冶屋

鍛冶屋は鉄10と金1で武器を1作ってくれます。金が足りなくても仕事をしてくれることがあります。

武器を得ることにより，兵士の武装度が上がります。

命令17：＞委任・解任＜

自分の領地が増えて来ると全ての領地に命令を出すのは煩わしくなりますので，重要でない国は委任してしまうと貴方の配下の武将が治めてくれます。

しかし委任している国に攻め込まれると，貴方はその国の配下に命令を与えることは出来ません。従って委任していた国の周囲に敵国が現われた場合には解任して，その国を貴方の統治下においた方がよいでしょう。

この命令は君主のいる国からしか行うことができません。この命令を実行しても他の命令を行うことができます。

命令18：＞放浪＜

周りを強国に囲まれ，逃げ場のない絶体絶命の危機に陥ったとき，最後の手段として放浪の旅に出ます。放浪すると，国を捨て，兵士を捨て，捲度重来の夢を見ながら当てのない旅を続けることになります。領地が幾つかあった場合，君主がいない国にいる武将は在野に下り，そこは空白地となります。君主がいるところでも，連れていかない武将は在野に下り，空白地となります。それまでかかえていた兵士は，武将1人に付き500人を残して全員解雇されます。

また，戦争や人材登用で敵に捕まってしまった場合，運良く逃がされたとしても自国に帰る事が出来ずに放浪状態に陥ってしまう事があります。戦争中，放浪状態に陥ってしまった場合は，戦争中の味方の武将のみがついてきます。人材登用で敵に捕まり放浪状態に陥った場合は，どの武将もついてきません。

放浪の旅に出ると貴方の出す事の出来る命令は次の5つだけになります。

(1) 移動

隣国へ移動します。このとき，貴方のもとへ義勇兵が集まってきますので，一緒に放浪している武将の誰かか，貴方自身の持つ兵士に加えます。全兵士数

が，20000人に達すると，もはや放浪を続ける訳にはいかなくなり自動的に旗揚げとなります。

誰かの領地に貴方がいる場合，移動すると貴方は捕まってしまう可能性があります。

(2) 旗揚げ

空白地にいる場合には建国してそこを自分の領地とし，誰かの支配地にいる場合には画面はHEXとなってそこの領主と戦闘を開始します。

(3) 隠遁

その国にとどまります。誰かの領地にいても捕まる可能性はありませんが義勇兵はやってきません。

(4) 様子を見る

各国の国状態や，自分の配下の様子を見る事が出来ます。この命令を実行しても，他の命令を実行することが出来ます。

(5) 中断

命令20：＞その他＜　と同じです。この命令を実行しても，他の命令を実行することが出来ます。

命令19：＞なにもしない＜

なにもせず，その月を過ごします。

命令20：＞その他＜

(1) ゲームの中断

ゲームを中断します。普通は今の状態をDISKに書き込んでからゲームをやめます。

ゲームをセーブする場合，DISK 3枚組のセットである時(DISK Cがある時)は，画面の表示に従って，DISK BとDISK Cを交換して下さい。

ゲームのセーブ箇所は10箇所ありますので自分のセーブしたい箇所の番号を選び，ファイル名を記入して下さい。

ファイル名は30文字までで，英文字，カナ文字，数字が使えます。

状態を書き込んだだけでゲームをやめなかった場合，DISK 3枚組のセットである時は，ここで再び画面の表示に従ってDISK CとDISK Bを交換し元に戻

して下さい。もう一度他の命令を実行することが出来ます。状態のよいときには，あとで悲惨な状態に陥ったときの為にDISKに状態を書き込んでおきましょう。

現在プレイ中のゲームを、ここで中断したい場合は

　　このゲームをやめますか（Y/N）?

という表示の時にYを押して下さい。次に

　　もう一度別のゲームをしますか（Y/N）?

という表示が出ますので，他のシナリオや別のセーブ・データをロードしたい時は，Yを押して下さい。タイトル画面に戻り，最初からゲームをする事が出来ます。本当にゲームをやめたい時はNを押して下さい。そうすると

　　YOU　CAN　REMOVE　YOUR　DISK

または，モウ　ディスクヲ　ヌイテモ　ケッコウデス

と，表示されますので，この表示が出た後にディスクを抜いて下さい。この表示の時以外に，むやみにディスクを抜きますと，ディスクを破損する恐れがありますので，絶対にしないで下さい。

なお，他のソフトを引き続き立ち上げる場合は，必ずリセット・ボタンを押してからご使用下さい。

(2) 音のON/OFF

効果音を出すか消すかを決めます。効果音は入力待ちのとき，即ちカーソルが点滅しているときならいつでも，F・1キーでOFF，F・2キーでONにすることが出来ます。

(3) 動画のON/OFF

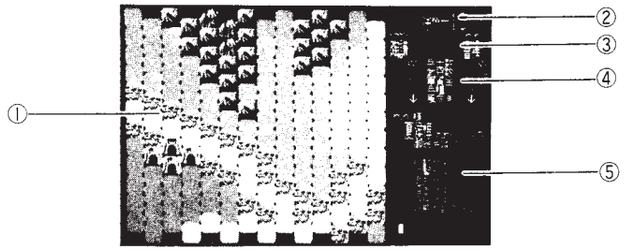
アニメーションを表示するか，消すかを決めます。アニメーションも入力待ちのとき，即ちカーソルが点滅しているときならいつでもF・3キーでOFF，F・4キーでONにすることが出来ます。

(4) waitの調整

表示の待ち時間を調整します。メッセージを読み慣れてきましたら，waitの調整をして下さい。1－10で小さくなる程表示時間が短くなります。なお，初期時は6に設定されています。

8. 戦術（HEX画面）

戦略の命令２：＞戦争＜　で敵国に攻め込んだ場合や攻め込まれた場合，または放浪中に誰かの領地で旗揚げした場合などには，画面はHEXとなり戦闘状態に入ります。HEXにおいても命令は数字で入力しますが［RET］不要なものが多いので注意して下さい。



画面写真はPC9801用のものです

① HEX(マス目)が表示されます。移動や攻撃は，全てこのエリア上で行います。
② 現在，戦争している国名が表示されます。
③ 戦闘中の君主名(または総大将)が表示されます。
④ お互いの兵士数・武将・軍資金・兵糧などが表示されます。
⑤ 命令入力及びその結果が表示されます。

1．配　　置

HEXにはいると，まず攻撃側から武将を配置します。配置が出来るのはHEX上に○印がでているところです。攻め込んだ場合には兵糧を何処に置くか決めて下さい。兵糧を敵に取られると兵糧０となって貴方の負けとなるので兵糧は味方の武将を配置したマス目に置くべきです。次に防衛側の武将を配置します。全員を配置する必要はなく，特定の武将を選んで配置することが出来ます。最低１人は配置する必要があり，また10人しか配置できません。配置せずに待機中の武将がおり，HEXに配置されている武将が10人未満の時には各ターンの初めに

援軍を送り出しますか　（Y／N）？

と聞いて来るので援軍を繰り出したいときはＹと答えて下さい。なお，防衛側は城を全部取られると負けとなり，また城は防衛上有利なので城に武将を配置すべきです。

2．勝利条件

勝敗は次のどれかの場合が満たされると決定します。

(1) 攻撃側の勝利

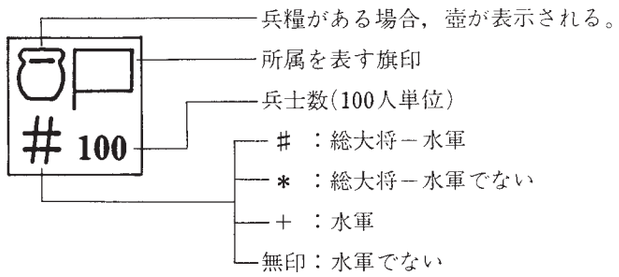
＊防衛側の軍資金または兵糧が０になったとき。
＊城を全部占領したとき(誰もいない城があってはいけない)。
＊防衛側の武将が１人もいなくなったとき。
＊防衛側に，君主がいて，その君主を殺すか，または捕らえて逃がしたときに，放浪の旅に出てしまったとき。

(2) 防衛側の勝利

＊攻撃側の軍資金または兵糧が０になったとき。
＊攻撃側の総大将を倒したとき。
＊攻撃側の兵糧を奪ったとき。

3．HEXにおける部隊と地形の表示

(1) 部隊



(2) 地形

	平　地	入り込むのに必要な機動力＝2
	山　地	入り込むのに必要な機動力＝4 防衛上有利です。
	湿　地	入り込むのに必要な機動力＝5
	河・湖・海	入り込むのに必要な機動力＝6（水軍） 10（水軍でない）
	城	入り込むのに必要な機動力＝3 防衛上特に有利です。
	山岳地	入り込むことはできません。

9．戦術時（HEX画面）における命令

HEXでは6つの命令を発する事が出来ます。数字の入力のあとに［RET］は不要です。［RET］のみを押すと一般に最初の命令待ちに戻る事が出来ます。

1	移　動	部隊を移動させる
2	攻　撃	敵部隊を襲撃する
3	退　却	部隊を退ける
4	降　参	降伏する
5	待　機	何もしない
6	報　告	状況を報告する

1．移　　動

(1) 通常移動

部隊を移動させます。1マス動くごとにその地形に対応した機動力が消費され，機動力がなくなるまで連続して移動することが出来ます。例えば，機動力が10あった場合，山地2マスに平地1マス移動でき，平地だけなら5マス移動出来ます。機動力が余っていても、［RET］のみ入力することにより，そこで止まる事が出来ます。冬には機動力が2減少するので動きが鈍ります。

(2) ののしってから移動

敵の部隊が隣接している場合，移動する前にその敵部隊をののしると，敵部隊の武将の能力が低い場合には，自分の部隊が移動したあとをその敵部隊が追って来ます。失敗した場合には通常の移動となります。

(3) 散開

部隊を2つに分けます。敵部隊を取り囲み，一斉に攻撃することによって自軍の損害を減らす事が出来ますので，散開して取り囲むようにします。しかし、散開すると移動できなくなってしまいますので，注意が必要です。

(4) 集結

散開している部隊を一つにまとめます。

2．攻　　撃

(1)　通常攻撃

隣接している敵部隊を攻撃します。戦闘の結果，双方に被害がでて兵士数が減ります。兵士数が0になるとたいていは敵に捕らえられてしまいますが，捕らえられない事もあります。兵士数が0であっても，その武将1人で戦う事ができます。

敵の武将を捕らえると，生かすも殺すも貴方の自由となります。

捕らえた武将を殺してしまうと，その武将はこの世からいなくなります。

捕らえた武将を逃がすと，普通の武将は在野に下ります。君主である武将を逃がすと，他の国に逃げたり，放浪の旅にでたり，なにごともなかったかのように再び貴方を攻撃してきたりします。

捕らえた武将を召し抱えると，その武将は貴方の配下となります。貴方が攻め込んだ時に召し抱えた武将は，戦闘に使わなければなりませんが，攻め込まれた時に召し抱えた武将は，戦闘に使わず待機中にすることが出来ます。大抵の場合，捕らえた武将の貴方への忠誠度は大変低く，敵に寝返ってしまう可能性大ですので注意が必要です。君主を召し抱えることは出来ません。

(2)　一斉攻撃

攻撃目標である敵部隊に隣接している全ての味方の部隊が同時に攻撃します。一斉攻撃をかけると，味方の損害は攻撃に参加した部隊の数で割られます。

従って敵を取り囲むとそれだけ有利になります。

(3)　突撃

敵部隊のマス目に入り込んでどちらかの兵士数が0になる迄両軍入り乱れての白兵戦を行います。但し，突撃を仕掛ける場合は，ある程度の機動力がなければ実行出来ません。

突撃を行った場合，敵武将の武力が低いと生け捕りにする事が出来ず戦乱のなかで殺してしまう事が多くなります。武将を手に入れたいときには注意が必要です。

(4)　計略

敵部隊を罠にかけます。武将の知力が高くないと成功しません。計略が成功すると相手の兵士数が減るだけでなく，機動力を一時的に0にする事が出来ます。この攻撃は味方に被害がでないので，兵士数が少ない場合に有効です。ただし，計略を用いて敵部隊の兵士数を0にしても敵武将を捕らえられる事はまれです。

(5)　火計

隣接するマス目に火を放ちます。成功するとその場所が炎に包まれ，そこにいる部隊は火のついていない場所に移動するか退却又は降参しなければ全滅し，武将も焼け死んでしまいます。炎は各ターンごとに風下へ向かって燃え広がってゆき，敵，味方の区別なく焼き払って行きます。尚，炎の燃えさかるHEXに進入することは出来ません。

3．退　　却

部隊を隣接する自分の領地か空白地へ退却させます。退却できる土地がないときは退却できません。退却は失敗する事も多く，特に機動力が少ないときや多くの敵部隊に接している場合には敵に捕らえられてしまう可能性が高くなります。

武将が退却する時は，その部隊のみ有効ですが，君主（総大将）が退却すると，全軍退却とみなされますので気をつけて下さい。

4．降　　参

武将を降参させます。降参すると戦闘で敵に捕まったときと同じになります。

5．待　　機

部隊を現在位置するHEX上で休息させ，機動力を養います。待機すると，機動力が1あがります。ただし，機動力は最大15までです。

6．報　　告

部隊の状態を報告させます。敵の部隊の状態も見る事が出来ます。